COMMODORE 64

LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

TIME
COMBATE 99
DESFALCOS INFORMATICOS
EL CAMELLO
CYRANO
ASTROMAN
VOCORDER
SUPERGRAFIC
AUTO KEY
EL GRILLO

AÑO II - 2.ª EPOCA - Nº 3 - Precio 1.000,— ptas. (IVA incluido)

Editorial

De nuevo en ruta, volviendo a insistir en los programas punteros del software europeo. No cejamos en nuestro empeño de tratar de ofrecer siempre lo mejor, aunque a veces no sea del todo posible. No queremos colgarnos medallas que no nos corresponden ni caer en la egolatría, pero como rectificar es de sabios, hemos modificado algunos aspectos, siempre contando con vuestra colaboración, pues —en definitiva— son vuestras sugerencias y opiniones quienes nos hacen ver las posibles mejoras que podemos insertar en la publicación e incluso los errores en que incurrimos, por eso no nos cansaremos nunca de pedir vuestras cartas.

Ya habréis observado que en esta II Epoca de LOAD'N'RUN hemos potenciado las utilidades, como consecuencia de las encuestas que hicimos, en las que se nos pedía mejorar este apartado. Creemos que un equilibrio entre juegos y utilidades es lo que nos da el punto perfecto, pues el ordenador además de servir como un excelente compañero de divertimientos, también nos puede ayudar mucho en otras cuestiones, tales como estudios, archivo...

En otro orden de cosas hemos de decir que ya hemos empezado a recibir votaciones para nuestro «Hit Games», por lo que ya en el próximo número verá por fin la luz.

Os animamos a que sigáis enviando vuestras cartas a esta sección. También nos han empezado a llegar relatos de ciencia-ficción y eso nos complace sobremanera, porque es una demostración de que esta sección ha cuajado tal y como esperábamos.

En fin, os dejamos ya con los programas que os proponemos este mes. Gracias por vuestro apoyo y recordad que cualquier idea o sugerencia que nos planteéis, no caerá en saco roto, sino que se estudiará adecuadamente en la redacción para ver si es factible llevarla a la práctica.

EDITA
DUPLISON, S.A.
Entenza 95 4.º
Apartado de Correos 36.099
08080 Barcelona
Tel.: (93) 329 24 16

Director
José María Esteban

Director Técnico
Alex Lara

Maquetación y diseño
Eduard Benito

Archivos y documentación
Cinta Panicello

Secretaria de dirección
Laura Soler

Ilustraciones
Curro Astorga, Josep María Beá, Damián Canalla, José Antonio Franco, Gallardo, Garcés, Eduardo García, Manolo García, Enric Jardí, Man, Martí, Medavilla

Colaboradores
José Ignacio Astorga, Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoré, Juan Ignacio Esteban, Gonzalo Garciapelayo, Albert F. Hurtado, Kitflus, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Verdú.

Corresponsales
Corrado Vantaggiato (milán), Danielle Faulcau (París), Michelle Curel (New York), Ber Watson (Londres)

Impresión
Gráficas Mantorell
P.º Rosanes 12 - Mantorell (Barcelona)
D.L. B-45/85

Fotocromos
MC Ediciones
Avenida Roma 157 9.º - Barcelona

Fotocomposición
Joan Gallego
Enrique Granados 135 - Barcelona

Reproducción de cassettes
AUDIMICRO
Mascaró 23 - Barcelona

Distribución
Coedis
Valencia 245 - Barcelona

No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización expresa del Autor o Editor.

muy importante

PARA CARGAR PROGRAMAS

Conectar el ordenador a la red eléctrica y activarlo.
Poner la cassette en el aparato registrador y pulsar SHIFT y, sin dejar de oprimir SHIFT, pulsar RUN/STOP.
Aparecerá en la pantalla la leyenda LOAD y PRESS PLAY ON TAPE, llegados a ese punto pulsar el PLAY del registrador y el programa empezará a cargarse automáticamente.
Para cargar los juegos sucesivos, apagar y encender el ordenador y repetir cada vez las instrucciones indicadas.

ATENCION

Te proponemos un reto.
En el reverso del poster central encontrarás un relato de ciencia-ficción.
¿Eres capaz de igualarlo o mejorarlo?
Si tu creación es lo suficientemente original, te lo publicaremos en nuestra revista y recibirás un buen regalo por ello.
Remítenos tus cuentos escritos en un máximo de 7 folios tipo holandesa, a doble espacio y a máquina.
Adjunta tus datos personales, nombre, dirección completa, teléfono y envíalo a:

LOAD'N'RUN (Relatos)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA

Ilustración de Enric Jardí

ENRIC JARDI SOLER nació en Barcelona hace 22 años. En la actualidad figura como una de las jóvenes promesas del cómic catalán, cada día más en alza. Su actividad en este terreno, hasta ahora, no ha sido excesiva, pero fue uno de los promotores de la publicación «Arbusto tener sed», en la que colaboraban dibujantes del prestigio de Medavilla, Gallardo, Cifré, Max... Jardí se ha dedicado principalmente al trabajo como diseñador gráfico, aunque también ha publicado cómics e ilustraciones. Su estilo es bastante personal y utiliza normalmente para sus dibujos la tinta china y la anilina. Admira, sobre todo, a Hergé y Gallardo, aunque sus gustos también derivan por otros derroteros. Confiesa que el actual cómic nacional le interesa sobremanera por lo mucho que aporta y es un fiel seguidor de revistas como El Víbora, Makoki o El Cairo, por su capacidad de novedad, aunque también se interesa por el cómic clásico. De entre las revistas extranjeras su gama de elecciones es más amplia, pues en general le interesa casi todo, aunque destaca muy especialmente la revista neoyorquina Raw y todo el cómic de «Serie Negra» americano, con predilección por Dick Tracy. Del cómic europeo se queda con los franceses y más concretamente la revista Metal Hurlant. Sus hobbys son dibujar y dormir, éste último parece ser común a casi todos los dibujantes.

VOCOERDER

Una vez terminada la carga os aparecerá la frase «High or low memory». Sólo con pulsar la «H» comenzará el programa.
Con este extraordinario programa oiréis la voz de vuestro Commodore.
A continuación os explicaremos los distintos comandos, junto con sus respectivos apéndices.

COMANDOS

SAY
Es la réplica del print, pero para escuchar lo que se pone entre comillas, ejemplo: SAY «OHLAH». (Se escuchará un hola.)

]RE
Pone el Vocorder en modo pronunciador, tiene el defecto de pronunciar en inglés.
Ejemplo: SAY «PEOPLE». (Se escuchará algo así: pípol.)

]SA
Pone al Vocorder en modo fonético. Es el modo normal de trabajo. Se ha de utilizar usando los códigos especiales para cada fonema. (Apéndice A.)
Ejemplo: SAY «PAH4S4AH8 TIH3OH». (Se escuchará un passa tío.)

]ERROR
En caso de escribir mal un código y el Vocorder no llegue a comprenderlo sonará una señal acústica de error.
Para saber dónde se ha cometido el error basta con escribir la instrucción.

]LI
Cuando se ejecuta la instrucción Say la pantalla se vuelve del color del borde, para que se interrumpa el procesador del video y el procesador 6581 SID aproveche el tiempo que gasta el 6566 VIC-II para ofrecer mejor calidad de voz. Este proceso se puede desconectar para tener video y sonido al mismo tiempo pero con una calidad de voz más ronca.

]LI 0 (Desconecta el display.)

]LI 1 (Conecta el display.)

]PI
Le da agudeza a la voz o gravedad entre un valor de 0 a 255, puede llegar a hacer voz femenina ajustando el tono de voz.

]PI 64 (Tonalidad normal.)
Se puede ajustar mediante el POKE 39439,64

]SP
Le da velocidad de pronunciación. El valor oscila entre 0 y 255.

]SP 64 (Velocidad normal.)
Se ajusta con el POKE 39438,64.

]KN
Ajusta el timbre de consonantes y tonalidad como la profundidad de la N o la Z.

]KN 128,128 (Ajuste normal.)
Dado que tiene dos ajustes, se deberá elegir para un determinado tipo de voz.
Ejemplo:

]KN 64,128 (Voz de ganso.)

]KN Se puede ajustar del siguiente modo:
POKE 38880,64:SYS 38882(]**KN 64,128**) (Para ajustar el tipo de boca.)
POKE 38881,64:SYS 38882(]**KN 64,128**) (Para ajustar el tipo de garganta.)

GENERALIDADES
En caso de pérdida absoluta del control del ordenador, realizar por detrás del aparato un reset electrónico, entre la patilla «3» cara superior del port del usuario y la pantalla «1» con un puente (RESET-GND TIERRA).
La pantalla tendrá el estilo de haberse desconectado el Commodore-64 y vuelto a conectar, pero con la ventaja de no haber perdido el programa en código máquina de la memoria RAM.
Para tener otra vez el Vocorder-64 teclead:
SYS 2064: New y Return.

ACENTUACION
Se consigue poniendo un número tras las vocales del 1 al 8 que sube o baja la fuerza de la sílaba.
Ejemplo:
Xénon-SH3H3NOH8N.
Xenón-SHEH8NOH3N.
Si se omite el número el valor automático es seis.

INTERROGACION
Se efectúa colocando el signo interrogativo (?) al final de la frase. El Vocorder acentúa el final de la palabra dando efecto de pregunta.

APENDICE A

a. AH
b. B
c. no existe, usar Z ó K
d. D
e. EH
f. F
G. G no actúa como J
H. no existe
i. IH
j. J
k. K
L. l
LL. no existe, usar Y
M. M
n. N (ajuste N4)
Ñ. no existe, usar GN ó NY
O. OH
p. P
Q. no existe, usar K
r. R o RR según profundidad
s. S
t. T
u. UH
v. V
W. W (Fonema inglés)
x. no existe, para su uso en principio de palabra: SH y en medio: KS
y. sólo como equivalente a la «ll»
z. TH pero el uso de Z ofrece un sonido parecido a «ds»
ch. CH

APENDICE B

AH	a	
B	b	
CH	ch	(charco - CHAH4RKOH8)
D	d	
EH	e	
F	f	
G	g	(gato - GAH4TOH8)
GN	ñ	(no aconsejable)
IH	i	
J	j, g	(jamón - JAH8ROH4N) (gente - JEH4NTEH8)
K	c, q, k	
KS	x	(taxi - TAHKSIH)
L	l	
M	m	
N	n	
NY	ñ	(año - AH5NYOH8)
OH	o	
P	p	
R	r	
S	s, ç	
SH	x	(xenon - SHEH3NOH8N)
T	t	
TH	z, c	
V	v	
W	w	(Consonante inglesa)
Y	y, ll	
Z	(ds)	(Fonema inglés)

Correspondencia

Estimados amigos:

Soy una fiel seguidora de su revista para Commodore 64 y el motivo de mi carta es para expresarles mi opinión con respecto al nuevo formato, el cual me parece estupendo, en su tamaño y en los dibujos, realizados por lo que veo por dibujantes de primera línea del cómic español. Asimismo me parece estupendo la inserción del póster en las páginas centrales.

También me gustan mucho las nuevas utilidades, que si me perdonáis la expresión son más útiles. Ahora bien, lo que sí ha bajado y de forma alarmante han sido los juegos. Eran mucho más buenos los de la etapa anterior. ¿A qué se ha debido este cambio?

Bueno, sin nada más que proponeros, se despide una amiga.

KIKI PRADO
Hospitalet del Infante

Estimada Kiki:

Queremos darte las gracias por tu carta y tus opiniones al nuevo formato de la revista. Desde estas líneas aprovechamos la ocasión para pedir a nuestros seguidores que nos envíen sus opiniones y sugerencias, ya que ninguna caerá en saco roto.

Pasando de nuevo a tu carta queremos informarte que hemos contratado a los mejores dibujantes del cómic nacional para seguir ilustrando nuestra revista. Asimismo hemos ampliado nuestro equipo de programadores para que nos realicen mejores utilidades, ya que por las encuestas que hicimos, éste era precisamente uno de nuestros puntos flacos.

Pasando al tema de los juegos, si es cierto que muy probablemente ocurriera lo que tú afirmas, pero esto ha sido debido a que también queremos impulsar el software español con programas enviados por nuestros lectores al concurso. De todas formas y si eres una fiel seguidora de nuestra revista, habrás comprobado que el número 2 de la 2ª Epoca ha vuelto a la línea de la etapa anterior, pero potenciando un poco más las utilidades.

Gracias por tu carta y sugerencias.

Saludos de LOAD'N'RUN

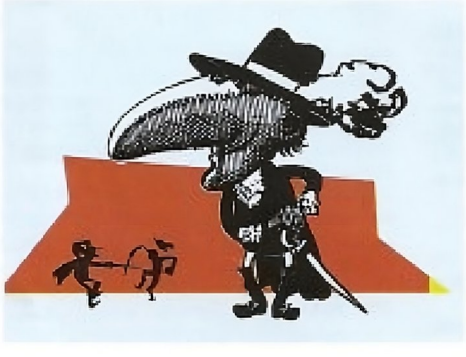
DESAFIA AL C

ASTROMAN

En una misión espacial se te ha estropeado la nave y mientras la estabas reparando el cordón que te unía a ella se ha roto.
Ahora estás vagando sin rumbo por el espacio, pero tus desgracias no acaban aquí, puesto que ve verás asediado por toda clase de bichitos espaciales que intentarán acabar con tu vida. Tu única arma es una pistola láser que afortunadamente para ti, llevabas colgada al cinto mientras reparabas la nave en el exterior.
Dispone de tres vidas para acabar con todos los bichitos.

CONTROL

Joystick en port 1.



CYRANO

Cyrano es una especie de monigote, al cual la madre naturaleza no lo trató demasiado bien, puesto que lo dotó de una enorme nariz aspiradora.
El entramado del juego consiste en aspirar todas las bolas, pajarracos, etc., que sean de color azul. Si por equivocación Cyrano aspira una de color rojo, tendrá que expulsarla rápidamente mediante el botón de disparo. Para cambiar la dirección de Cyrano es preciso también apretar el botón de joystick.
Puedes jugar en cuatro niveles distintos.
Tienes a tu disposición tres vidas. ¡Consérvalas!

CONTROLES

I. Instrucciones.
C. Cambiar de nivel
Joystick en port 1.

COMBATE 99

Se te ha encomendado la misión de ir a destruir una base enemiga que se encuentra al final del angosto desierto.
Para intentar que fracases en tu misión, se interpondrán en tu camino toda una serie de artefactos bélicos tales como helicópteros, tanques, aviones, etc.
Dispones de muy poco tiempo para lograr tu cometido, exactamente 10 minutos justos. Pero no sólo debes estar pendiente del reloj y de tus enemigos, sino que tendrás que tener un ojo pegado al indicador del nivel de combustible.
Podrás disponer de hasta un total de seis vidas.

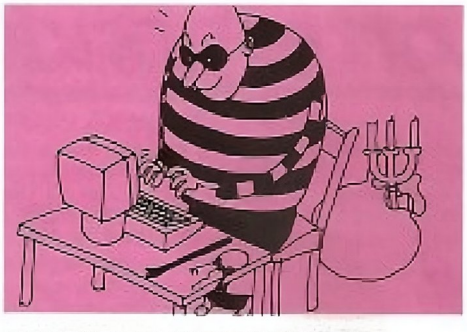
CONTROLES

F-1. Para empezar, y luego
F-1. Para jugar
F-3. Para hacer una pausa
F-5. Para una demostración
Joystick en port 2.

AUTO KEY

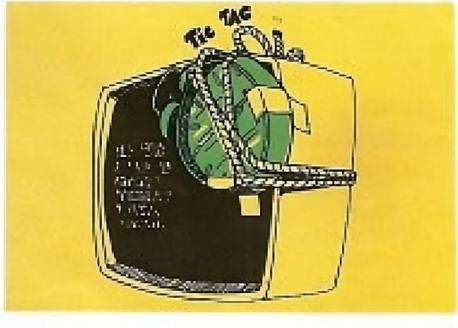
Con esta utilidad las teclas de tu Commodore se convertirán en teclas programadas como en el Spectrum. De esta manera te ahorrarás mucho tiempo a la hora de teclear programas.
Su utilización es muy sencilla, hasta con pulsar Shift y una tecla. La lista de teclas la encontrarás más abajo, ten en cuanta que con los números no funciona.
Lista de teclas:

A=ASC	J=GOTO	S=STR$
B=STEP	K=GOSUB	T=TAB
C=CHR$	L=LEFT$	U=USR
D=DIM	M=MID$	V=VAL
E=END	N=NEXT	W=DATA
F=FOR	O=OPEN	X=READ
G=GET	P=POKE	Y=RESTORE
H=STOP	Q=PEEK	Z=SYS
I=INPUT	R=RIGHT$	



DESFALCOS INFORMATICOS

Os hemos preparado este mes un tema que está en boca de todos, en forma de vídeo libro; se trata de los ladrones del futuro. Son estafadores que no utilizan ni pistolas ni ganzúas, sino que se valen de la informática para su lucro personal.
Os contaremos también los ejemplos más claros que ha habido hasta la fecha y una pequeña explicación de cómo fueron ejecutados los más importantes.
Esperamos que ninguno de vosotros tome mal ejemplo de este vídeo-libro.



TIME

Este es un programa de utilidad en código máquina que conecta un reloj perpetuo en la esquina superior derecha de la pantalla.
La peculiaridad de este programa es que sigue funcionando aunque el ordenador esté realizando otras tareas como List, Edit, Run, Stop, Load, Save, etc.
Una vez esté cargado y ejecutado, habéis de teclear SYS (51200), «000000», C y pulsad Return. Siendo «000000» la hora actual (en horas, minutos y segundos) y C un número de 0 a 15 que indica el color del reloj. Aunque no os lo pida una vez tecleado el SYS, también aparecerán las décimas de segundo.
Si se vuelve a poner SYS (51200) se parará o se pondrá en marcha actuando como si fuera un cronómetro.

relato de ciencia-ficción

Piensa, después de Jugar

TRAS EL RESPLANDOR

Con esta narración escrita por JOSE VILCHES PALMA iniciamos la publicación de los relatos escritos por nuestros lectores. Como veréis la imaginación no es una exclusiva de los autores consagrados, sino que hay muchos talentos por descubrir. Animo y trata tu también de realizar tu relato de ciencia-ficción.

«...Aún recuerdo la última vez que nos vimos. Tú marchaste en un tren repleto de militares, sí, a la guerra partiste.

Cuando nuestras miradas se separaron definitivamente, lloré y pude sentir que tú también llorabas.

Dos horas después, llegó el resplandor. Fue como un «flash», intenso y doloroso, toda materia combustible a mi alrededor se convirtió en polvo.

A partir de ese instante la escasa gente que pudo sobrevivir salió a las calles.

Llovía, o por lo menos eso creía yo, mi pelo, mi piel se caían a trozos, o simplemente quedaban colgando y bamboleándose de un lado para otro. Tenía seca la boca y los labios, padecía un hambre atroz, tenía sed, y la notable falta de oxígeno me asfixiaba por momentos.

De vez en cuando me topaba con grupos de personas que en un estado similar al mío caminaban de un lado para otro, sin rumbo, gemían o lloraban según su dolencia, ¡vomitaban sangre!... en una ocasión vi a una mujer que echó por la boca su propio estómago.

Estuve dos días vagando a solas, digo dos días, pero la verdad es que no sé si fue una semana, un mes o un par de horas, ¡me guío por el instinto!.

Las calles, todas derruidas, coches calcinados por todos lados, cadáveres aquí y allí, y cientos de inmundas ratas de cloacas aquí y allí, es decir, devorando cadáveres.

En una ocasión fui atacada por varias de ellas, menos mal que un joven, supongo que antes del resplandor era joven, pues ahora aparentaba cien años, las logró ahuyentar.

Dos horas después murió asesinado a manos de tres tipos que querían violarme, su heroica acción sirvió para que yo huyese a toda prisa del lugar. Me escondí en lo que antes fue unos grandes almacenes, ahora aquello era un verdadero campo de cadáveres por todos lados.

Me llevé un susto tremendo al colocarme frente a un espejo. Aterrorizada pensé que esa no podía ser yo. Era, ¡una auténtica monstruo! ¡una zombie!.

Estuve a punto de suicidarme, pero entonces fue cuando por mi mente pasó el último recuerdo dulce de mi vida, el último que me quedaba: ¡tu mirada perdiéndose a toda máquina en la lejanía, y mis lágrimas de pesar!. Me prometí a mi misma buscarte, y encontrarte aunque fuera lo último que hiciera en la vida, ya que presentía que me quedaba muy poca.

Ya digo, dos días después del resplandor me uní a un grupo de personas que caminaban, lloraban o gemían... Yo, sólo pensaba ¿por qué esta guerra estúpida? Mi gran dolor era la posibilidad de no encontrarte.

Tiempo después, todo el grupo, fuimos atraídos por una melodía que salía de un edificio en ruinas, me quedó capacidad mental para saber que aquello fue una próspera discoteca y adivinar que la canción, aunque se oía muy distorsionada era la de USA FOR AFRICA.

Como imán que atrae al hierro nos dirigimos hacia allí; bajé las escaleras como buenamente pude, pues por lo menos había un muerto en cada escalón. La densa oscuridad era taladrada débilmente por varios mortecinos focos de colores, unos colores que se me antojaban más apagados que nunca.

Observé varias figuras tumbadas aquí y allá, por los suelos, por las escaleras... algún que otro grito de dolor o sufrimiento e incluso placer, a veces todo mezclado, servía para que el rayado disco no se quedara soso. Incluso había parejas haciendo el amor, pero no un amor dulce sino un amor salvaje, pues en eso nos habíamos convertido todos, ¡en animales!.

Cuando mis ojos, eso que ya comenzaba a perder la vista, se adaptaron a la relativa oscuridad, pude comprobar que había hombres vestidos de uniforme.

Exclamé —¡Gracias a Dios!— pero enmudecía instantáneamente pues extrañaba mi voz, y no recordaba haber oído hablar a nadie nada que no fueran sólo frases incoherentes desde el resplandor.

Me acerqué a la barra, pues allí me pareció ver a más hombres de uniforme que en otro lugar.

Entre las botellas pude ver un calendario que rezaba 11 de noviembre de 1985 - Domingo...

Entonces se acercó él, era alto, el rostro lo tenía calcinado, los párpados los tenía cerrados, pegados a los globos oculares, carecía de pelo, cubría su cabeza con una sucia gorra militar, le faltaba el labio superior y las fosas nasales las tenía taponadas de sangre coagulada, respiraba por la boca a base de cortos jadeos. Le faltaban dos dedos en cada mano, el uniforme lo tenía completamente destrozado, sucio y a la vez empapado en alcohol. Al instante comprendí la que deseaba bailar conmigo, puso sus manos sobre mi cintura y no logré comprender cómo, olvidé todos mis sufrimientos. Me preguntó la edad, se la dije casi por señas y me recitó seguidamente un verso compuesto con ella. A pesar de su segura ceguera, la expresión de su horroroso rostro me hizo sentir confusa. Me besó tiernamente en los labios, sí, la expresión de su rostro y el beso eran un mensaje que no lograba comprender y eso me hizo sentirme presa de él; y pensar que aquél era un amor imposible. Por segunda vez desde el resplandor pensé en Dios, le pedí ayuda y mi corazón palpitó más aceleradamente que nunca.

Las luces hacían resplandecer todas las botellas de la estantería de forma espectral, lo cual me hizo sentir una enorme tristeza ¡de repente tuve un conato de esperanza!, se acercó más a mí, pude sentir como nuestras múltiples heridas se unían en una, compartiendo así el dolor que ambos sentíamos ¡esta vez no fallaría! emplearía toda la fuerza de mi alma, le diría todas mis verdades, y le haría partícipe de mi realidad que no era otra que la de encontrar a mi hombre y por fin le pediría consejo. Lo tomé de la mano y tras tropezar con varios cadáveres salimos de la discoteca. Pude ver algo que no vi antes ¡una playa!... ¡los acontecimientos de los últimos minutos habían conseguido rejuvenecerme un poco!.

Pasamos junto a un árbol, calcinado todo él, pero bello si no encuentras otro al alcance de la mano. El viento, mezclado con el salubre del mar semejaba por momentos querer sanar nuestras heridas mortales. Caminamos hacia la playa, nuestros rostros iluminados por la dulce luz de la luna llena, nos sentamos en la arena. Yo creía ver cómo la marea iba y venía, él tenía el inmenso placer de creer escucharlo, todo en una combinación perfecta, muy lograda. Comencé a llorar, él con un esfuerzo infrahumano despegó sus párpados quemados y me miró fijamente a los ojos. Ahora casi lo comprendí, era él... por primera vez sentí admiración por él. Me abrazó y me susurró varias palabras al oído, su fétido (aunque desde el resplandor, agradable) aliento me daba en la mejilla. Me dio una carta arrugada, sucia, húmeda y quemada en un extremo, la leí en silencio mientras él me miraba detenidamente... De pronto sentí confianza en mi misma, deseos de vivir. Le sonreí, me costó un poco pues no sabía de esa expresión desde el resplandor, sinceramente y con furia interior que a ambos nos consumía nos besamos.

Creo que nuestros pensamientos y sentimientos cambiaron, volvíamos a formar una pareja como antes del resplandor.

No nos separaríamos jamás.

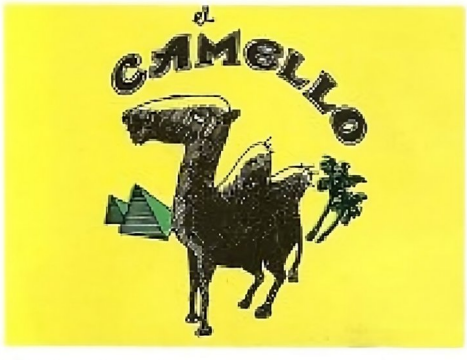
A la mañana siguiente podían verse dos bultos solitarios en mitad de una inmensa playa, dos cadáveres más...»

«FRAGMENTO DE CIERTA CRONICA DE UNA CHICA, VICTIMA DE UNA GUERRA NUCLEAR, AL QUERER INGRESAR EN EL REINO DE LOS CIELOS».

AMSTRAD

A partir del mes de Mayo en tu quiosco

COMMODORE



EL CAMELLO

Si te gusta la naturaleza y eres un defensor de ella, este juego va a hacerte pasar un buen rato.
Tienes que intentar salvar la estirpe de los camellos saltarines que se encuentran en peligro de extinción, ya que según los últimos recuentos que se han llevado a cabo sólo quedan vivos cinco ejemplares.
Te enfrentarás a multitud de peligros a lo largo de las 42 pantallas de que consta el juego.
Para dirigir a los camellos podrás saltar, ir hacia adelante, agacharte y disparar en todas las direcciones.

CONTROLES

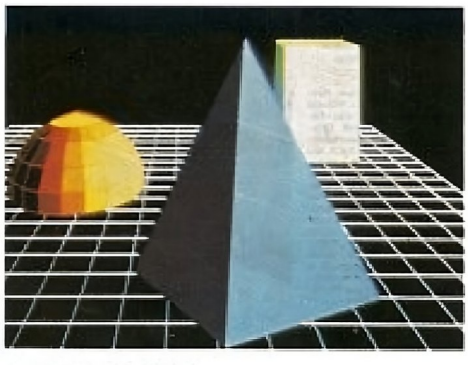
Pulsa «0» para las opciones
F-1. Fases cíclicas o aleatorias
F-3. 1 ó 2 jugadores
F-5. Distancia entre zonas
F-7. Para salir de las opciones
Joystick en port 2.

EL GRILLO

En esta ocasión te hemos transformado en un grillo saltarín.
El objetivo del juego consiste en ir saltando de plataforma en plataforma hasta llegar a la parte superior de la pantalla, desde donde ha partido el grillo.
Debes de ir con cuidado de no caer en las plantas carnívoras porque si no te engullirán. Cuando menos te lo esperes te saldrá un dragón volador al que es casi imposible de esquivar, sólo cuando juegues varias partidas lo conseguirás.
Para saltar con mayor o menor fuerza tienes que guiarte por la línea de puntos que te aparecerá en la parte inferior de la pantalla.
Procura vivir lo suficiente porque nada más tienes una vida.

CONTROLES

Joystick más fuego=Te hará un scroll hacia la dirección que indiques con el joystick.
Salto=Joystick a derecha e izquierda.
Joystick en port 2.



SUPERGRAFIC

La carga de este programa consta de dos partes; la primera de las cuales es una rutina preparatoria y la segunda que es el programa propiamente dicho.
Una vez cargada la primera parte, hay que realizar un Run y a continuación leer la segunda.
Terminada la carga, saldrá una portada y a continuación aparecerá la pantalla en azul y la palabra ready.
A partir de este momento el Commodore está listo para escribir un programa o leerlo del diskette o cassette, con la diferencia de tener 9 nuevos comandos y haber programado dos teclas función.

TECLAS FUNCION

F-7. Para pasar al modo gráfico
F-5. Para pasar al modo Basic.

INSTRUCCIONES

Las 9 instrucciones de este programa se pueden utilizar igual que cualquiera de las instrucciones del Basic.
En el modo gráfico la pantalla se compone de 200×320 puntos y las instrucciones se direccionan con las coordinadas x e y.

HIRES A, B, C, D
Pone al ordenador en modo multicolor, siendo A el color del borde y B el color del fondo.

MULTI A, B, C, D
Lo pone en modo multicolor (Sintaxis igual a Hires).

DOT X, Y, A
Pone un punto en X e Y con el color A.

DRAW X, Y, X_2, Y_2, A
Dibuja una línea de X, Y hasta X_2, Y_2 con el color A.

FILL X, Y, X_2, Y_2, A
Dibuja un rectángulo de línea de X, Y hasta X_2, Y_2 con el color A.

BOX X, Y, X_2, Y_2, A
Dibuja un recuadro de X, Y hasta X_2, Y_2 con el color A.

TIC X, Y, A
Dibuja una cuadrícula en la periferia del borde de la pantalla a una distancia X, Y y en color A.

CIRCLE X, Y, Z, A
Dibuja un círculo con centro en X, Y y con radio Z en color A.

BLOCK X, Y, X_2, Y_2, A
Dibuja un rectángulo en la memoria de color X, Y hasta X_2, Y_2 en color A.

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Enviamos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64** o **SPECTRUM** y gana dinero.
Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.
¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES.**
Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por ti y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.
Los juegos o utilidades que sean seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE,** así no tendrás que esperar.
Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE.**
Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:
LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos nº 36.009
08080 BARCELONA
¡Ánimo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

HIT GAMES

Con este número inauguramos una nueva sección que esperamos sea de vuestro agrado. En cualquier caso, vuestra colaboración es absolutamente imprescindible para llevarla a buen término,se trata de un hit de software seleccionado según vuestro criterio. Tan sólo tenéis que enviarnos una carta indicando vuestros cinco juegos favoritos en orden del uno al cinco. Entre todos confeccionaréis la lista que os presentaremos cada mes en la revista.

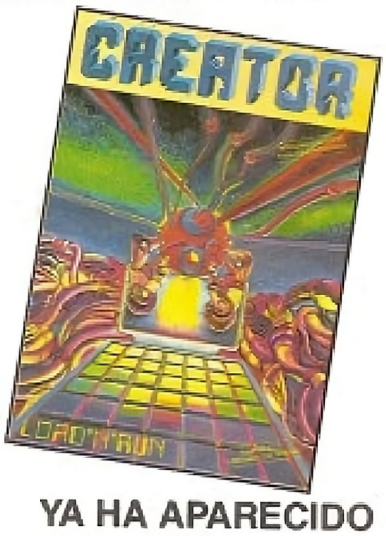
ATENCION: ENTRE TODAS LAS CARTAS RECIBIDAS SORTEAREMOS 10 CAJAS DE LPS DE ALAN PARSONS QUE CONTIENEN LOS ALBUMES TITULADOS: «EVE», «I ROBOT», «PIRAMID» y «THE TURN OF A FRIENDLY CARD».

Envíanos tus votos a:
LAD'N'RUN (HIT GAMES).
APARTADO DE CORREOS 36.099
08080 BARCELONA.

CREATOR

Durante varios números hemos venido anunciando desde estas mismas páginas la inminente aparición de Creator, que ya por fin ha visto la luz. No obstante, suponemos que muchos de vosotros aún os preguntaréis en qué consiste esto de Creator. Pues se trata nada más y nada menos que de un programa creador de programas, sus posibilidades son amplias y ha podido llevarse a cabo gracias a un esfuerzo conjunto de la Editorial Duplison de Barcelona y Edizioni Foglia de Milán. El primer número, dedicado a la creación de video-juegos, apareció en el mes de marzo y enseguida tuvo una extraordinaria acogida en el mercado. Este mismo mes se publica el número 2, dedicado a las aventuras, y te recomendamos que te acerques ya a tu quiosco o librería para adquirirlo antes de que se agote. El mes que viene (mayo) aparecerá el tercer y último número de esta interesantísima serie, en esta ocasión dedicado a la creación de gráficos tridimensionales.

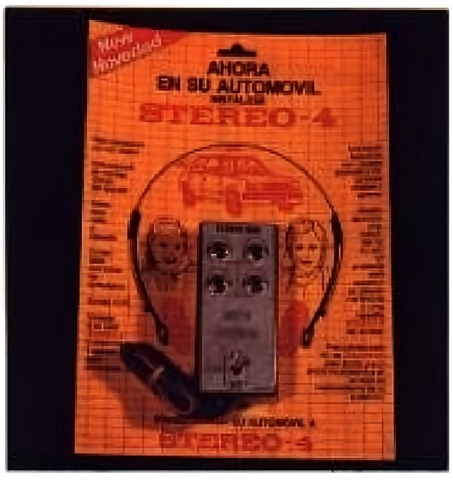
Creator es una auténtica revolución en el mercado del software y —a buen seguro— os interesará a todos los usuarios del Commodore 64, pues se trata de un sistema absolutamente nuevo y futurista.
Finalmente destacar que en este número de LOAD'N'RUN habréis notado que el póster no se corresponde con la portada, tal y como viene siendo habitual, el motivo es simple y es que la portada del primer número de Creator llamó mucho la atención y han sido muchos los seguidores de la revista que nos han pedido que sacáramos un póster con esa sensacional ilustración de MEDIAVILLA, por ello hemos accedido a sus deseos y para no confundir al personal (misma portada en LOAD'N'RUN y Creator N.º 1) decidimos pedir otro dibujo a Enric Jardí para ilustrar la portada de L'N'R, aunque con ello rompiéramos la norma de editar el mismo dibujo de portada y póster. Así, pues, en las páginas centrales de este número publicamos el poster de Mediavilla que se corresponde con la ilustración de portada del número 1 de Creator.



YA HA APARECIDO CREATOR

L'N'R Shop

Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) deseas y adjuntando TALON nominal por el precio marcado. Nosotros te remitiremos el producto elegido. En el caso de las camisetas no olvides de indicar la talla (super-grande, grande o mediana). Escríbenos a **Load'N'Run (Shop). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.**



Stereo Box 4
Un aparato de gran utilidad que te ofrece L'N'R en exclusiva.
Conectando el Stereo Box a tu radio-cassette, sólo oirán música los que lo deseen. De esta manera no te molestarán mientras conduces o incluso podrás seguir escuchando música tranquilamente sin molestar a nadie mientras duermen tus acompañantes.
El Stereo Box es de muy fácil instalación y está totalmente garantizado por **Load'N'Run.**
Precio: 1.995 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Kit Amplificador Load'N'Run para tu Spectrum

¡Diviértete montando tu propio Kit Amplificador!
Podrás oir, con toda claridad, la voz, la música y el sonido de tu Spectrum.
El Kit incluye una caja muy práctica donde colocarlo una vez montado y un folleto con las instrucciones garantizadas del montaje.
Totalmente garantizado por **Load'N'Run.**
Precio: 1.500 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Camisetas Load'N'Run
Para todos los que vibrais cada mes con los juegos y utilidades que presenta la revista, hemos confeccionado estas estupendas camisetas serigrafiadas con el distintivo LOAD'N'RUN.
Para que pudierais utilizarlas todos, independientemente de la edad o estatura, las hemos hecho de tres tamaños, que son la talla super-grande, la grande y la mediana.
Distínguete con la camiseta **Load'N'Run.**
Precio: 350 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Suscribete Ahora

REGALAMOS CAMISETAS

Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA
Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por ***9.475*** *ptas.*
Gastos de envío incluidos.
Deseo suscribirme a L'N'R ***COMMODORE*** *a partir del número*
El importe lo haré efectivo mediante:

☐ *GIRO POSTAL N.º*
☐ *TALON NOMINATIVO ADJUNTO*
☐ *CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR*

Nombre y Apellidos _____
_____
Domicilio _____
Teléfono _____
Población _____
Código Postal _____
Provincia _____
Fecha _____ ***Firma***

COMPLETA TU COLECCION DE LOAD'N'RUN 1.ª EPOCA

Si te falta algún ejemplar de LOAD'N'RUN COMMODORE y deseas adquirirlo, sólo tienes que escribirnos, indicando el número de referencia que incluimos bajo cada carátula de este anuncio. No olvides en tu carta de incluir tus datos personales (nombre completo, dirección, población, código postal y provincia).
El precio de cada ejemplar es de 1.000 pesetas más gastos de envío, excepto el número Extra de Verano y el Extra de Navidad que es de 1.300 más gastos de envío.
Todo se enviará contrareembolso.
Solicita tus pedidos a:
LOAD'N'RUN (Números atrasados)
Apartado de correos 36.099
08080 BARCELONA

C-1
Tornado
Zaxxon
Copia Disk
Dibuja los sprite
Find and number
UFO
El funámbulo
Break list
Flipper mágico
El globo

C-2
El caballero blanco
Guerra espacial
La hamburguesa
Teclas función
El Barón Rojo
Address joy
Baloncesto
Las águilas
Alienígenos
Billar

C-3
Pipelin
Bagdag
Super fruit
Cien piés
Mutantes
Biorritmos
Morse
Harrier
Conversión decimal
/sexagesimal/binario

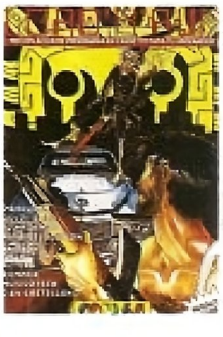
Especial Verano (1.300 ptas.)

C-4
Barman
Ulises
Fechas
Puzzle
El gato
Sub
Smolly
Red
Reloj
Piano

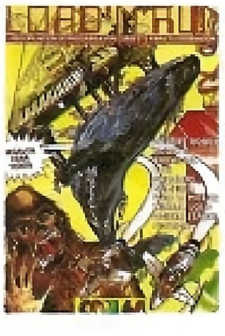
C-5
Moscas
Biplano
Rescate
Rey Kong
Skramble
Music box
Fórmula 1
Adivinanza
Helimission
Gráficos 3-D
El jorobado
Saltimbanquis
Turbo disk copy
Traductor inglés
Maestro de ajedrez

C-6
Mr. Juego
Rocky
1985
Piramidal
Misión audaz
Piloto 2073
Gran bolea
Tarzán
80 columnas
Conversor de datos
Biplano

C-7
Fútbol
Megatron
El cazador
Yuelo
Slalom gigante
El jardinero
Ensamblaje
Contabilidad
Movimiento
de pantalla
Carácteres



C-8
Draculón
Goldi-Gold
El mecánico
Alta resolución
El héroe
Galáctica
Azteca
Runner
Musicoteca
C-64 castellano



C-9
Robert Robert
Robin II
Enemigos
Yeti
Ballenas
Números
Viva la música
Minero loco
Odisea espacial
Olympia

Extra de Navidad (1.300 ptas.)

C-10
Ciudad perdida
Defensor
Black Jack
Láser
Guerra galáctica
Autosalto
Tómbola
Bloqueo
Cuadro chino
Fantasma
Serpentina
Día X Hora H
Subterráneo
Dama
Ruleta

COMMODORE 64
LOAD'N'RUN
RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/

SEQUORNICO@GMAIL.COM